

# 子どもの追究活動を 促す社会科学習

郡山市立安積第一小学校教諭  
相 楽 正 人

レポート

— 解 説 —

本論文は、六十年年度教職員研究論文  
入選作です。児童が興味・関心を示し、  
学習に意欲的に取り組む追究活動の在  
り方についての独創的な手法をまとめ  
たもので、その成果が評価を得たもの  
です。

## 一、主題設定の理由

これまで社会科学の授業という、学  
習指導要領の目標をうけて指導書を読  
み、単元の指導計画を立てて、一単位  
時間一学習課題で展開すれば、学習が  
効果的に進められると考えていた。し  
かし、教師側でいくら単元の系統性を  
把握できても、教師主導の授業では、  
児童自らが追究していく授業は成立し  
ない。

また、「児童側に立つ」ということ  
について観念的には理解できても具体  
的なイメージとして、手だてと結びつ  
けて考えることができなかった。その  
ために児童の理解が表面的で、学習に  
対する取り組みも消極的であった。

そこで、一小単元一中心概念による  
授業展開を基本にしながら、児童の学  
習に対する欲求(〇〇)を調べてみたい  
に思われるような指導計画・手だて  
を模索してみたいと考え、標記の主題  
を設定した。

## 二、仮説の設定と研究の概要

一年次の反省(一小単元一中心概念  
の形式だけをまねた授業では、児童の  
追究意欲が持続しない)をふまえ、児  
童が「楽しく学習できる授業」をめざ  
して、次の仮説を設定した。

学習過程に社会的遊びを取り入

れ、次のような手だてで事実認識  
から関係認識まで導くことができ  
れば、追究意欲を高めることができ  
き、より効果的に個々の力を伸ば  
すことができるであろう。

- (1) 課題決定の段階で、ひとり調  
べの発表をもとに自分の考えを  
整理させる。
- 友だちの発表が自分の下調べ  
と同じ場合……青線を引く。
- 友だちの発表の中で参考にし  
たいもの……メモをとる。
- (2) 関係把握のための考える時間  
を基本的指導過程に意図的に組  
み入れるとともに、学習のま  
め方を工夫させる。
- 学習のまとめをイラストや文  
章でノートに書き表す。

### (一) 仮説についての説明

(1) 「社会的遊び」  
「学習」とは、児童が教材を使って、  
具体的な目標に向かって意図的に活動  
することである。

「遊び」とは、児童が自己の行動そ  
のものに目標をもち、楽しく没入する  
ことである。

「社会的遊び」とは、児童が教材  
を使い、具体的目標に向かって意図的  
に行動しているうちに、その行動のそ  
れぞれの段階において、目標を忘れ、  
行動そのものに深く没入することであ  
る。したがって、「社会的遊び」は、

「学習」と「遊び」の相乗積であると  
いうことができる。(筑波大附小研究  
紀要巻三十七)

この考え方に立って、本研究では、  
まとめのイラスト・マンガ年表・歴史  
新聞・案内原稿に絞って、実践を試み  
た。

### (2) 「追究意欲」

歴史上の人物や歴史的事実に対して  
その子なりに抱いた疑問を、事実事象  
の関係に注目しながら、グループ学習  
全体学習の中で解決していこうとし  
り、もつと深く考えていこうとするこ  
ととらえた。

### (二) 指導の重点

(1) 「豆記者歴史リポート」の実施  
調べ学習をより目的なものにして  
いきたいという理由から、予習プリン  
トの活用を図る。(略)

この場合、児童が必ずしも学習目標  
に対して、的確な判断が持てるとはか  
ぎらないが、むしろ、分からない点を  
明確にするところに意味があると考え  
た。

### (2) 「基本的指導過程」の設定

授業の組み立てを一単位時間に限定  
せず、調べ学習との関連を図りながら  
授業の前後まで含めて設定した。これ  
を基本としながら、指導計画について  
も練り上げを図っていく。(略)

(3) 「マンガ年表」の作成(資料1)  
児童が楽しみながら年表づくりがで  
き、しかも、それが復習につながるも  
のということ、イラストや吹き出し